

The logo of the University of Duisburg-Essen, featuring the text 'UNIVERSITÄT DUISBURG ESSEN' in white, bold, uppercase letters on a dark blue rectangular background.

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

Schülerkolleg Pädagogik

„Leben und Lernen mit digitalen Medien“

Schülerkolleg Pädagogik



Kritischer Umgang mit Medien

- Stärken & Schwächen verschiedener Medien erkennen
 - eigenen Umgang mit Medien reflektieren
 - auch Berichterstattung über Medien kritisch betrachten

Soft skills

- Arbeiten im Team
 - Selbstorganisation
 - Präsentationsfähigkeiten

Sozialwissenschaftliche Forschung

- Sozialwissenschaftliche Fächer kennenlernen
 - Vorbereitung auf die Facharbeit

Universität als Lern- und Arbeitsort

- Wie lernt/arbeitet man an der Universität?
 - Erste Orientierung für die Studienwahl

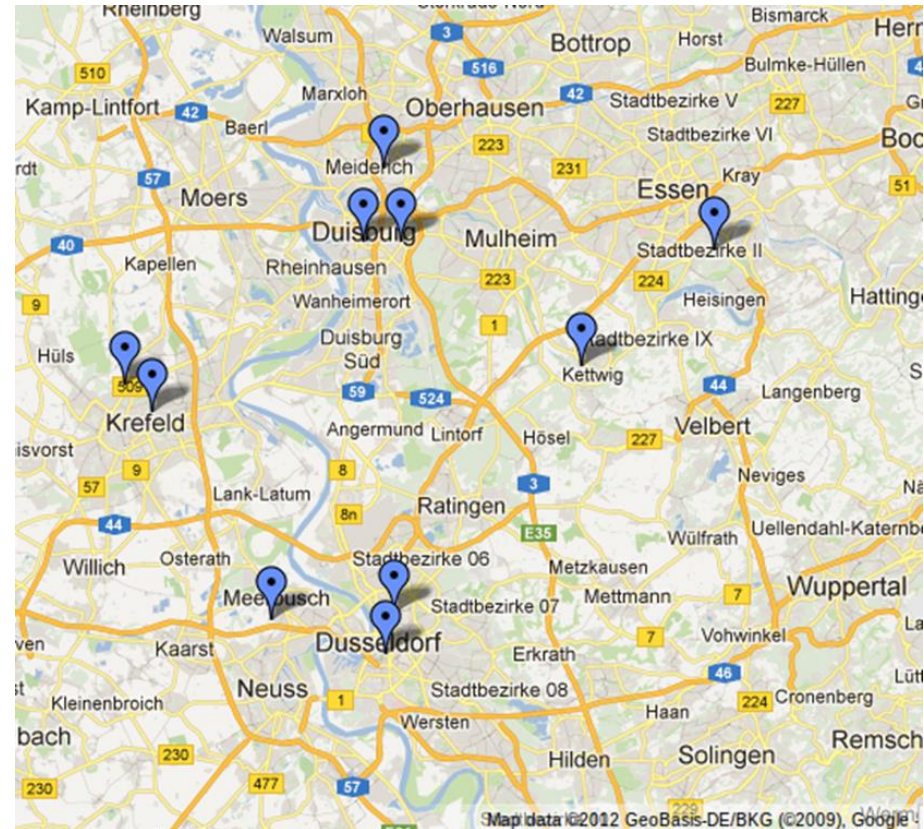
Ablauf der Forschungsprojekte

- Schüler/innen entwickeln eigene Fragestellungen
 - Sie erheben Daten, etwa mittels Fragebögen
- Sie werten die erhobenen Daten aus und interpretieren die Ergebnisse
 - Die Ergebnisse der Projekte werden präsentiert

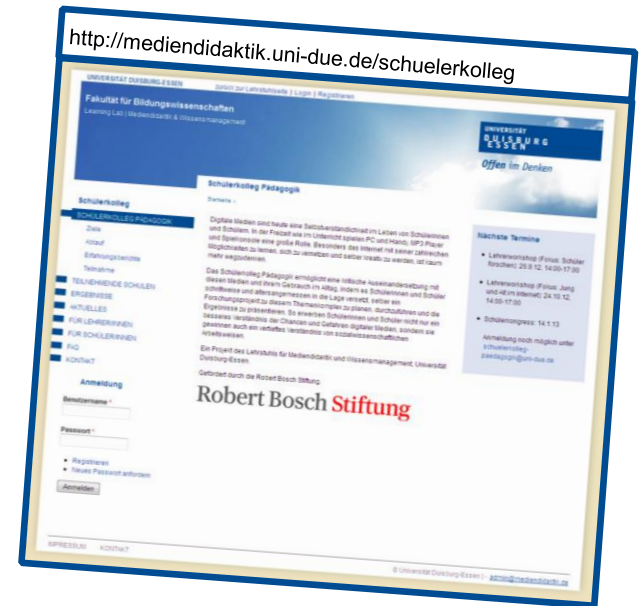


Schulen

- Albert-Einstein-Realschule, Essen
- Bischöfliche Maria-Montessori Gesamtschule, Krefeld
- Gesamtschule Duisburg-Mitte
- Gesamtschule Globus am Dellplatz, Duisburg
- Gesamtschule Kaiserplatz, Krefeld
- Leibniz-Montessori-Gymnasium, Düsseldorf
- Maria-Montessori-Gesamtschule, Meerbusch
- Max-Planck-Gymnasium, Duisburg-Meiderich
- Realschule Kettwig
- Städtisches Görres-Gymnasium, Düsseldorf
- Offene Schule Köln



Arbeitsmaterial



Ablauf

- Vorbereitung und Einstimmung
- Planung und Datenerhebung
- Auswertung und Interpretation
- Ergebnispräsentation

Vorbereitung und Einstimmung

- Forschungsfrage finden: Ideensammlung
 - AB: Ideenkiste
- Wie funktioniert Sozialwissenschaft?
 - AB: Wissenschaftlich arbeiten?!?

Planung und Datenerhebung

- Forschungsfrage finden: Geeignete Forschungsfragen
 - AB: Von der Ideenliste zur Forschungsfrage
 - AB: Exposé
- Recherche
 - AB: Recherche
- Ethisches Forschen
 - AB: Ethische Forschung?
 - AB: Grundregeln für ethisches Forschen
- Fragebogenentwicklung
 - AB: Fragebogen: Die wichtigsten Tipps

Auswertung und Interpretation

- Vom Fragebogen zur Zahl
 - AB: Kodierungstipps
 - Webseite: div. Videos zur Kodierung und Auswertung mit Excel und Calc
- Ergebnisse visualisieren
 - Webseite: div. Videos zur Visualisierung mit Excel und Calc
- Ergebnisse interpretieren
 - AB: Ergebnisse interpretieren

Ergebnispräsentation

- Abstract schreiben
 - AB: In der Kürze liegt die Würze
 - AB: In der Kürze liegt die Würze (Lösungsblatt)
- einen wissenschaftliche Vortrag halten
 - AB: Der wissenschaftliche Vortrag
- wissenschaftliche Poster
 - AB: Das wissenschaftliche Poster
 - AB: Wissenschaftliche Poster: Übersicht
 - Webseite: Postervorlage, Unilogo
 - AB: Plagiat – Alles nur geklaut?
 - AB: Grundregeln zur Vermeidung von Plagiaten

Zeitlicher Aufwand

- Vorbereitung und Einstimmung (ca. 2 Stunden)
- Planung und Datenerhebung (ca. 4 Stunden + Datenerhebung)
- Auswertung und Interpretation (ca. 6 Stunden)
- Ergebnispräsentation (ca. 8 Stunden)

Schülerkolleg Pädagogik



Neu,

neuer,

am neusten:

neue Medien am Puls der Zeit

Neu,

neuer,

am neusten:

neue Medien am Puls der Zeit



Mediennutzung

- Soziale Netzwerke
- Kommunikation
- Information
- Einkaufen im Internet
- Videos
- Musik-Downloads
- Digitale Spiele

Trends

- Technik
 - **Handy wird zum Multimediagerät**
 - Smartphones
 - Tablet
- Cloud Computing
- Datenschutz
 - Internet-Kriminalität
 - Jugendschutz im Internet

Themen Jim-Studie

- Freizeitaktivitäten
(Treffen mit Freunden, Sport)
- Bücher, Radio, Fernsehen
- Online-Communities
(Nutzungsfrequenz, Anzahl Freunde, Datensicherheit, persönliche Daten)
- Computer-, Konsolen- und Onlinespiele

Themen Schülerkolleg

- Internetnutzung
- Soziale Netzwerke
- Datenschutz/Datensicherheit
- Cybermobbing
- Handynutzung
- Computerspiele
- Sonstige Themen

Edutags

The screenshot shows the Edutags website interface. At the top, there is a navigation bar with links to various portals. The main header features the Edutags logo and the text "Edutags 8 - social tagging, social bookmarking". Below this, there are navigation tabs for "Meine Gruppen", "Gruppen", and "Über Edutags". On the left side, there is a "Benutzeranmeldung" (User Login) section with fields for "Benutzername" and "Passwort", and an "Anmelden" button. Below the login section, there are buttons for "Bookmarklet" and "Post on Edutags 8". The main content area is titled "Tags" and displays a list of various educational tags. A search bar is located at the top right of the main content area, with the text "Suchen...". A red box labeled "SK13" points to this search bar. In the tag list, several terms are circled in red: "selbstständige Recherche", "edutags", "elearning", and "Medienscouts". On the right side of the page, there is a "Tutorial" section with a video player and a "Aktuelle Meldungen" (Latest News) section with a list of recent updates.

Schülerkongress



Schülerkongress

Schaden und Gewaltspiele

Abstract:
In der 8. Klasse spielen deutlich mehr Jungen Gewaltspiele. Die meisten Jungen sind der Meinung dass sie sich nur durch die Gewaltspiele verändert haben. Die Mehrheit der Jungen kennt keine Spiele von den Themen: Peace, alle Mädchen kennen keine Spiele, die Gewaltspiele spielen. Die Jungen der Gewaltspiele spielen, spielen das auch gerne. Den Mädchen gefallen diese Spiele nicht.

Einleitung:
Wir sind über das Thema Gewaltspiele und haben dazu Fragen gestellt. Wir haben die Themen Schaden und Gewaltspiele gewählt. Wir haben die Themen gewählt, weil wir wissen, dass viele Kinder diese Spiele spielen. Wir haben auch die Themen gewählt, weil wir wissen, dass viele Kinder diese Spiele spielen.

Ergebnisse:
Wir haben herausgefunden, dass die Jungen mehr Gewaltspiele spielen, als die Mädchen. Die Jungen sind der Meinung, dass sie sich nur durch die Gewaltspiele verändert haben. Die Mehrheit der Jungen kennt keine Spiele von den Themen: Peace, alle Mädchen kennen keine Spiele, die Gewaltspiele spielen. Die Jungen der Gewaltspiele spielen, spielen das auch gerne. Den Mädchen gefallen diese Spiele nicht.

Methode:
Zuerst dachten wir uns 4 Fragen für unseren Fragebogen aus. Dann haben wir den Fragebogen in unsere Klassen gegeben. Die Kids, die dann mit uns zusammen an eine 8. Klasse verteilt und er wurde von 30 Kindern beantwortet. Über den 30 Kindern waren es 15 Jungen und 15 Mädchen. Zuletzt haben wir die Fragebogen ausgewertet und wir die Fragebogen als Säulendiagramm gezeichnet.

Soziale Netzwerke

Abstract:
In der 6. Klasse haben wir einen Fragebogen mit 11 Fragen in die 4 Klassen gegeben und in den 4 Klassen beantwortet. Wir haben die Ergebnisse ausgewertet, darüber diskutiert und Ergebnisse in den Fragebogen gezeichnet.

Ergebnisse:
Es wurde festgestellt, dass 25,3 % Kinder auf Social Media sind. 21,1 % auf Facebook, 5,2 % auf Twitter, 23,5 % haben die schlimmste Erfahrung "Cybermobbing", 20,3 % werden angepöbeln, 23,5 % haben eine schlechte Erfahrung gemacht und 23,5 % haben keine schlechte Erfahrungen gemacht.

Diskussion:
Die Ergebnisse zeigen uns, dass ein Großteil der 4 Klassen Soziale Netzwerke regelmäßig nutzt. Die Kinder verbringen ihre Freizeit meist mit chatten, Online-Spielen und in Lerngruppen. Unserer Meinung nach, nutzen Kinder die Internet und lange soziale Netzwerke. Die Gefahr ist groß, dass Kinder in Gefahr verfallen, wenn sie diese Netzwerke nutzen. Auch können Kinder an einem Computer-Sucht leiden.

Methode:
Wir haben einen Fragebogen mit 11 Fragen erstellt und den Fragebogen in die 4 Klassen gegeben. Wir haben die Fragebogen kontrolliert und ausgefüllt. Wir haben den Fragebogen in den Klassen verteilt und ausgefüllt. Die Fragebogen sind anonym und freiwillig. Und jetzt haben wir den Fragebogen mit Statistiken ausgewertet und in Fragebogen gezeichnet.

Video- und Computerspiele

Abstract:
Wir haben einer 7. Klasse Fragebogen gegeben, wobei herauskam, dass Jungen viele Computerspiele spielen, die sie aggresiv machen und Mädchen eher ruhiger Spiele spielen, die Spaß machen.

Ergebnisse:
Wir haben herausgefunden, dass Jungen oft Computerspiele und Mädchen oft Mini- oder Videospiele spielen. Wir haben auch herausgefunden, dass Jungen sehr gerne diese Spiele spielen, wobei Mädchen eher ruhiger spielen. Die Jungen wirken aggressiver, die Mädchen wirken ruhiger. Die Mädchen spielen bei Spiel und dann auch mehr die Videospiele. Die Mädchen spielen 2 mal am Tag, während die Jungen nur 1 mal am Tag spielen. Die Mädchen sind eher ruhiger als die Jungen.

Einleitung:
Wir haben das Thema Video- und Computerspiele gewählt, weil wir es interessant finden, was für eine Antwort die Spiele auf Kinder haben. Unter anderem finden wir es interessant, was für Spiele Kinder spielen, wie lange, wo und wo sie dafür zahlen.

Diskussion:
Uns ist aufgefallen, dass die Jungen mehr Computerspiele spielen, das ist wahrscheinlich so, weil sie über in Konflikte geraten als Mädchen und Mädchen deswegen eher ruhiger Spiele spielen.

Soziale Netzwerke

Abstract:
Wir sind Schüler der 6c vom MPG Duisburg und haben die Klassen 5d und 7d zum Thema Soziale Netzwerke befragt. Unsere Frage lautet: Welche Jahrgangsstufe benutzt Soziale Netzwerke mehr? Wir haben herausgefunden, dass die 5d Soziale Netzwerke mehr benutzt als die 7d.

Ergebnisse:
Die 5d benutzt Soziale Netzwerke mehr als die 7d. Auswertung: Männlich: 28/63,64%, Weiblich: 12/36,36%, Facebook: 25/47,37%, Habbö: 4/10,53%. Probleme: Ja 4/9,52%, Nein: 38/90,48%. 1 Person kennt sich nicht gut aus, 23 Person kennen sich sehr gut aus. 2 Person haben mit 4 Jahren angefangen, 3 Personen haben mit 12 Jahren angefangen. S.N. schaden: 12/29,27%, Schaden nicht: 29/70,73%. 100% haben den Account mit den Eltern angelegt.

Diskussion:
Es bedeutet, dass die jüngeren Schüler Soziale Netzwerke mehr nutzen als die älteren Schüler. Die jüngeren Schüler kennen sich aber nicht gut aus. Die neue Generation fängt an Soziale Netzwerke in jüngeren Jahren zu nutzen.

Quellen

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2012). JIM-Studie 2012: Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.
Verfügbar unter: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf
- www.edutags.de

Schülerkolleg Pädagogik

Gefördert durch die
Robert Bosch **Stiftung**